Nuestras secciones: Para-Odiar, Computips, N-mail, Japonés y más...

Nihon manga zine

Versión 1.3 b

¡¡Incluye CD!!

Harekano
una serie de amor

Clamp
La Fabrica de Sueños

Serial Experiments Lain
Cierra el Mundo Abre el Siguiente

Utena
Toda una Revolución

¿ABURRIDOS?...

¡Molo Comic's Tiene la Solución!

¡Ven y Diviertete Con Nuestra Amplia Gama de Comic's, Manga, Anime, Rol & Videojuegos!

Una tienda Cerca de Tí:

Molo Comic's
- Rio Churubusco # 375
Col. Unidad Modelo
Tel/Fax: 5582-4530

- Bazar Pericoapa
Local I-10

- República de Colombia#83
Local -104
Tel:5702-7357

Manticora
- Xola 1352 A,
Esq. Uxmal
A una cuadra
del metro Etiopía

Surtimos Pedidos a Provinciacia
mayoreo y menudeo

www.molocomics.tsx.org molocomics@yahoo.com

Animagic
- Calz. Acoxpa
#550
Villa Coapa
Tel: 5684 6679

La Cadena de Tiendas Más Grande de México

THE FORCE

¡Todo Un Arsenal En Comic's!

Para combatir al aburrimiento tenemos:

- Anime
- Manga
- Posters
- Mantas
- Tarjetas
- Stickers
- Playeras
- Revistas
- Videos
- CD's

y mucho más...

Buscanos en »

Melchor Ocampo 193
Esq. Marina Nacional
Local j-14 Planta Alta
Plaza Galerias

Nihon magazine

Contenido

Esta es una publicación independiente, con fines puramente informativos.

Versión: 1.3b

Director General:
José Alberto Gómez Trejo

Editor Adjunto:
Alain Alba García

Producción:
Ace Entertainment DCS

Colaboradores:
Eduardo Rosas Ibarra
Edith Charnichart de la Fuente
Rodrigo Guerrero Trejo

Special Thanks:
Iris Sarai Carrillo Zavala
(You're my vital energy)
And All My Family

I just want to enjoy!!

Editorial.....pag.5

El anillo Mágico.....pag.6

Serial Experiments Lain pag.9

Japonés.....pag.13

Orphen.....pag.15

¿por qué no tienes pareja?.....pag.21

Computips..pag.22

Eretzvaju.....pag.23

Harekano.....pag.29

Clamp.....pag.32

Hybrid CO.....pag.34

Editorial

¡Hola, Holín!
Como ven ya estamos de regreso y aunque este no es un número totalmente nuevo si es un avance importante para Este fanzine que está en proceso de convertirse en revista, ya que en esta edición estamos incluyendo el CD multimedia Hybrid, el cual es mucho Más universal que los que hayas Visto, por eso me gustaría explicar algunas cosas acerca de esta versión de la revista.

Primero me gustaría hablar del color, Bueno como ya te has dado cuenta esta vez volvemos a ser 50% a B&N, esto debido a que el costo del CD era demasiado alto y esto se iba a reflejar en el precio de la revista, lo cual afectaría al cliente final (o sea a ti), ya que sí te fijas el CD es completamente original (si no me crees nada más ve el material y el acabado que tiene), y se mando a hacer a una empresa líder en el ramo (¡ay!, ya parezco anuncio de empleo), así que para abaratar los costos de producción se decidió hacer un pliego en B&N y bueno aquí esta.

Por otro lado te has de preguntar, ¿por qué la mitad de la revista es igual a la 1.3a?, pues exactamente por eso, ya que esta es la versión "b", y como te has de dar cuenta nuestra numeración es como la de los programas de computo (Ej. Photoshop 5.5), y en dichos productos también hay variantes como las versiones "A"y"B", que solo cambian en algunos aspectos (Nota de Alain: además de que nos ahorramos el hacer ½ revista ^_^). Bueno sin más por el momento espero y disfruten este "up-date" de este fanzine... ¡ah! La frase de esta edición es: "I Just Want to Enjoy!!"

Atte. El Staff-eito & JK.

HYBRID CD

Utena

ウテナ はるか UTENA!

Revolution Girl Utena

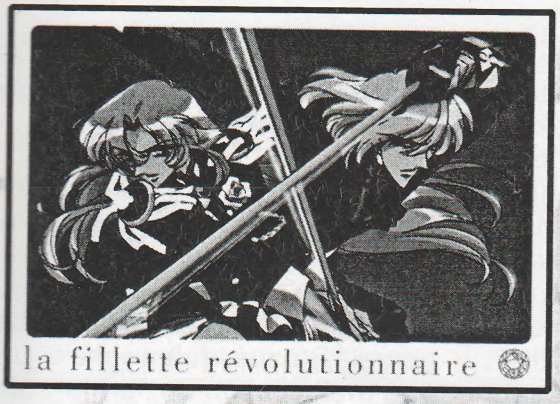
Shoujo Kakumei Utena comenzó como un proyecto elaborado por BePapas, un grupo de creativos integrados por Kunihiko Ikuhara, Enokido Yoji, Yuichiro Iguro y Chihou Saitou, esta última dibujante del manga. Se público en la revista "Chao" de Shogakukan en 1997 siendo serializado después en la colección Flower Comics (Wedding Peach, Fushigi Yuugi). El anime salió al aire unos meses mas tarde que el manga (febrero del '97 a finales de Sailor Stars) con un diseño de personajes de Shinya Hasegawa. Constó de 39 episodios (que poquitos T-T) a lo largo de los cuales pudimos ver un Opening (Rinbu Revolution) y según se tres Endings, siendo Truth el primero y Virtual Star Hasseigaku el último, sin embargo aún no se cual es el segundo... Sobre el merchandesing, bueno, además de tarjetas, figuras de resina, figuras de Vinil (o PVC????), UFO Catcher Dolls (muñecas de tela), Art Books, CD´s, Anime Comics, Film Books, Videos y todas esas cosas que tanto nos gustan... ¿no?, creo que nada.

Por último, el año pasado Los cines japoneses llenaron sus sillas con el estreno tan Esperado de la película de Utena "Adolecence Mokushiroku" o "El Apocalipsis de la Adolescencia" donde con el argumento llenan el Huequito que dejo el final de La serie en nuestros corazoncitos ^-^ .

La Historia:

A la edad de 6 años una niña llamada Utena Tenjou pierde a sus padres en un trágico accidente. Desconsolada, Utena vaga por las calles y casi a punto de morir es salvada por un chico que le da un anillo y con este la promesa de reencontrarse con ella. A los 14 años Utena es transladada al instituto Ôtori, en el cual existe un grupo de estudiantes que forman el "Bara no Kokuin (sello de la rosa) o Seitokai y que desde un Principio provoca gran Curiosidad En Utena... Alli conoce a Wakaba, Quien le cuenta los pormenores del instituto y se convierte en una fiel amiga Cuyo Honor Defi-ende al enfrentarse a duelo con Kyoichi Saionji, uno de los miembros De Seitokai, "dueño" de

© 1996 BePapas



de la Novia de la Rosa y el objeto de los amores de Wakaba, quien cruelmente pone a Wakaba en evidencia cuando ""publica" una carta de amor que ella le escribe. Milagrosamente, Utena derrota a Saionji demostrando entre otras cosas que ella es la posedora de la fuerza de Dios (sin connotaciones religiosas) y ganando como premio a nada mas y nada menos que a Anthy Himemiya la Novia de la Rosa y ahora ex-novia de Saionji.

Como miembros del Seitokai nos encontramos a Miki Kaoru, un chico muy inteligente que toca el piano y que esta enamorado de Anthy y el amigo de Touga y Nanami Touga, hermana de Kiryuu y la pesadilla de Utena. Existe tambien un grupo de miembros del Sello de la Rosa Negra, que por motivos amorosos se comportan de forma violenta en contra de sus seres queridos, los miembros son SôjiMiyagi, líder de esta "organización" MUY parecido a Utena, siempre esta acompañado por Tôgu; Kanae Otori, prometida de Akio (hermano de Anthy y el principe de Utena);Wakaba Shinohara, enamorada de Utena, Shiori Takatsuki, el objeto de los amores de Juri; Kozue Kaoru, hermana gemela de Miki, muy recelosa de el, Keiko Sonoda, la mejor amiga de Nanami.

Por otra parte, tambien conocemos a Akio Otori, el cual comienza a caer mal con el tiempo (digo, a mi me paso) pero empieza siendo el hombre ideal para nuestra querida Utena. Al final, uno queda muy insatisfecho con lo que ocurre, pero para nosotros los inconformes, la pelicula "Adolesence Mokushiroku" nos ofrece un final alternativo MUY recomendable.

Utena encuentra que unos tipos se burlan de la carta de amor que alguien puso, y se da cuenta que fue escrita por su mejor amiga, Wakaba, para el capitán del club de Kendo, Saionji. Por el bien de su mejor amiga, Utena reta a Saionji a un duelo, y Saionji le pide que vaya al bosque a la Arena de Duelo

Episodio 2 [Para quien la rosa sonríe] Ganando el duelo con Saionji, Utena es ahora la Vencedora del Duelo y es "prometida" de

Utena Tenjou

Sinopsis

Episodio 1 [La Novia de la Rosa] Tenjou Utena es una estudiante de octavo grado de la Academia Ohtori. Ella tiene el extraño recuerdo de que, cuando era una muy joven, conoció a un misterioso "príncipe" y él le dio un anillo con el sello de una rosa. Un día,

NoviaRosa, que es Anthy. Al siguiente día, Utena y Anthy empiezan a vivir juntas en un dormitorio.

Saionji, que de verdad ama a Anthy (aunque para nada lo demuestre), le pide que regrese con él, pero Anthy se rehusa. Entonces, él reta a Utena a una revancha. Sintiendo que todo esto es una locura, Utena decide perder el duelo a proposito.

Episodio 4 [El jardín soleado Preludio] Utena y Miki están apunto de empezar un Duelo. El resto del episodio y el siguiente es un recuerdo que muestra que causo este duelo. Miki comunmente toca una melodía particular en el piano. Él dice que no puede tocar la melodía como desea porque perdió un "brillo". Nanami cree que a Miki le gusta Anthy, y por celos, trata de burlarse de ella. Tomando ventaja de esto, Miki se hace buen amigo de Anthy, y también de Utena. Encontrando que Anthy y Utena tuvieron bajas calificaciones en el anterior examen de matemáticas, Miki se ofrece a enseñarles. Aún así Nanami no los dejará en paz.

Episodio 5 [El jardín soleado - Final] En la melodia que Anthy tocaba por casualidad, Miki encuentra el "brillo" que estaba buscando. Él tiene una hermana gemela, Kozue, quien solía tocar una melodía con un "brillo". Sin embargo, ella ya no toca el piano (el piensa) por su culpa. Miki desea protejer el "brillo" de Anthy en su melodía; aún así, Anthy le dice que como ella es la Novia Rosa por el Codigo del Signo de la Rosa, ella debe obedecer al Vencedor del Duelo, o sea Utena. Incluso dice que si Utena le dijera que ya no tocara el piano, ella dejaría de hacerlo. Debido a que Miki cree que es su culpa haber perdido el "brillo" de Kozue en el pasado, no lo volvera a hacer. Miki reta a Utena a un duelo para tratar de liberar a Anthy y protejerla con sus propias manos.

Episodio 3 [En la noche del Baile] Utena accidentálmente libera el Poder de Dios en su último Duelo con Saionji, lo cual atrae el interes de Touga. Touga manda a Utena un vestido para la llegada del baile. Por otro lado, lahermana de Touga, Nanami, piensa que a su hermano le gusta Anthy, y en un arranque de celos, ella le manda a Anthy un vestido que se disuelve en el agua (que ingenioso ¡Yo quiero uno así para una bromita!)

Bueno hasta aquí le dejo, por que síno ya no va a tener chiste la seríe que al parecer ya se esta transmitiendo por una cadena de cable en Celaya, así que no va a pasar mucho para verla en nuestras pantallas... Ciao!!!

Comentarios: AKARI : Akari_unryuu@latinmail.com

Serial Experiments Lain

serial experiments lain

El seis de Junio del año pasado, se estrenaba la nueva producción de Pioneer LDC. Con tan solo 13 episodios de unos 25 minutos de duración cada uno y avalada por los nombres de los diseñadores de personajes Yoshitoshi Abe y Takahiro Kishida (director de animación de Tenchi-Muyo in Love y director de arte de Dragon Half) y del director de animación/guionista Chiaki J.Konoka (guión de Armitage III), Serial Experiments Lain se presentaba como un anime atípico... experimental, pero muy esperado por el publico.

Asemejada por algunos a Perfect Blue (Satoshi Kon, 1997), encontramos un thriller futurista dirigido por Ryutaro Nakamura donde lo que prima es la tensión y el suspense. También se ha dicho que tiene puntos en común con Neon Genesis Evangelion, y es cierto, Lain aborda al igual que el anime de Gainax el tema de la realidad interior de cada persona, mediante el constante psicoanálisis de los protagonistas. Pero... ¿de qué va todo esto? Bien... a ver como os lo cuento.

Lain es una chica de 14 años muy introvertida, y según sus propias compañeras, poco "adulta". Según la voz que escuchamos al principio de cada episodio, "hoy y ahora", llega a clase y encuentra llorando a una chica. El motivo de su llanto es un e-mail que le han enviado -y no solo a ella- probablemente unos bromistas, haciéndose pasar por Chisa Yomoda, una chica de la clase D que se suicidó la semana pasada. Sus amigas le aconsejan que compruebe el correo cuando llegue a casa, y eso hace; en efecto, Lain también ha recibido el mensaje de Chisa. Pero no parece que sea obra de bromistas. En el e-mail, Chisa le dice que aunque ya no conserva su cuerpo, no está muerta y que aunque ahora no lo comprenda, lo comprenderá... al igual que todos los demás. Después de este suceso, Lain comienza a interesarse en la Wired (el mundo paralelo, creado por las redes de comunicación) y los Navis (los ordenadores del futuro). Hasta el punto de convencer a su padre para que le compre uno nuevo, más potente, al que equipará con el misterioso procesador "Psyche". A todo esto hay que sumarle el que en la Wired, en un club llamado Cyberia encuentre a una chica idéntica a sí misma pero con un carácter totalmente distinto, y la aparente relación entre un nuevo juego en red, la muerte de Chisa y la de varios chicos más. Como ves, no es cualquier serie, y no sabes lo difícil que me es resumir en unas pocas líneas los primeros episodios, ya que estos crean un complejo entramado de confusión que no nos es rebelado hasta el final.

Lain emprenderá un difícil camino que le conducirá a si misma y el lugar que ocupa en la realidad. Así que acompañala, el viaje merecerá la pena.

En mi humilde opinión, esta serie es sin lugar a dudas, el mejor título editado en Japón durante el 98 Por suerte cuenta con bastantes elementos para que lo podamos ver por estos lugares.

"Hazme Triste, Hazme Mal, Hazme sentir que todo esta bien"

ya que Pionner comenzó a editarla en los EEUU el pasado 13 de Julio y toda la crítica coincide en que gozará de un éxito equiparable al de Evangelion.

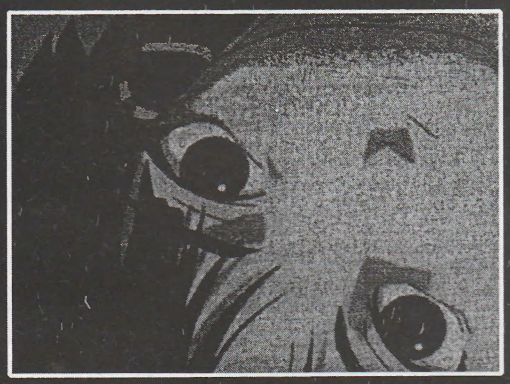
Esta historia es ficticia, pero los fenómenos que ocurren en ella simbolizan aspectos de la realidad que nos rodea. Predigo que cuando las palabras se amplifiquen, el fenómeno se hará realidad. Cada fenómeno insiste en que la existencia individual busca su propio lugar. Pero debido a la comprensión mutua, debo enfatizar en que solo se dan esos conceptos abstractos de forma desordenada, como las sinapsis del celebro (NdT: Relación funcional de contacto entre las terminaciones nerviosas ^_^). lain es lain. lain es lain. Cada uno es diferente y todos son lo mismo.
Las personas llegan a conocer a los de su propia especie mediante la comunicación con los demás.

Un hombre no es solo una "terminal" al final de la línea. Mediante la comunicación con los demás, gana continuidad, por que sus pensamientos se suceden de uno a otro. Conexión significa continuidad. Esto no es solo cierto por el eje de coordenadas, si no también por el paso del tiempo. Si la comunicación es intencionada, los muertos deben de revivir y emerger del lugar donde alguna vez estuvieron, para reaparecer en la coordenada del tiempo. Ahí es donde la conexión comienza. Uno necesita entender que el punto de inicio de la conexión es meramente un espacio en que todo lo que se posee es un único cuerpo, y el significado del cuerpo en si mismo se vuelve difuso.
No debes tener miedo de esta historia. Tienes que tenerlo de lain. Se conocedor de estar conectado. Se tu mismo, se continuo.

Los responsables de esta pequeña maravilla de 13 episodios, Pioneer Ldc. tienen en su pasado un gran número de éxitos (no, no son mini componentes), la mayoría de los cuales seguro que te suenan.

Pioneer Ldc. es una de las mayores productoras/distribuidoras de animación de Japón junto con Bandai. De sus estudios han salido algunos de los titulos de mayor éxito de los últimos años tales como Fushigi Yûgi, Tenchi Muyo!, Battle Athletes, Armitage III, El Hazard, The Hakkenden, Pokémon y, como no, Serial Experiments Lain.

Acostumbrada a trabajar con compañías como AIC, Pionner ha sabido siempre dar en el clavo y esta vez ha sido en asociación con Triangle Staff cuando lo ha dado. Asentada USA y en lo que concierne a México, si va a llegar los DVD's de Lain en Español.



Lain es una chica muy rara, que nos hace recordar a Rei Ayanami

serial experiments lain

Existe un videojuego de Serial Experiments Lain, para el Sony Playstation. Por el momento dispongo de muy poca información al respecto, pero estoy buscando como un loco. Si tienes el juego o sabes algo más de él, te agradecería que me escribieras un mail (siempre y cuando no asegures haber abandonado tu cuerpo, claro...).

Este juego salió a la venta antes de que se estrenara la serie, y no es que la serie se base en el juego.
En realidad no es algo tan raro solo es una táctica de marketing más. Sin irnos más lejos (ya, ya se que estoy obsesionado) el nuevo y más ambicioso proyecto de Gainax, Aoki Uru, un largometraje con un presupuesto astronómico, será "presentado en sociedad" mediante una serie de lanzamientos previos (un juego -también para playstation-, una novela, un manga...).

Bueno, entrando en materia. En el juego nuestro PSX se transforma en un Navi con el que tenemos que recolectar información por la Wired para ir resolviendo todos sus misterios. El argumento es algo distinto que el de la serie ya que en este, Lain sufre un accidente y un psiquiatra de Tachibana Labs comienza a darle tratamiento. Pero en lugar de ayudarla, Lain empieza a verse inmersa en un mundo en el que tendremos que ayudarla a descubrir que es verdadero y que no lo es.

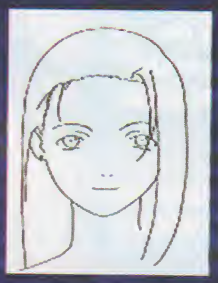
En realidad se trata del típico juego de anime, es decir, como juego no es gran cosa pero si eres un fan de la serie seguro que encontraras imprescindibles las secuencias de video. Eso si, esto tiene una ventaja y es que al ser los videos la mayor atracción, si no tienes un Play Station tambien puedes disfrutar del juego utilizando uno de los visualizadores que existen para PC del formato de video de la PSX.

Si no tienes ninguno y no sabes de donde sacarlo, bajate el PsxPlayer, de www.emumania.net

Personajes

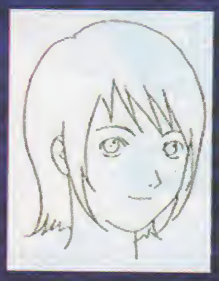
Lain Iwakura.

Con 14 años de edad es muy tímida y apenas si tiene amigos en el colegio. Está en octavo curso y la mayoría de sus compañeras la ignoran a excepción de Alice. Ella vive en un mundo en el que nada podría funcionar sin ordenadores ni redes de comunicación; al principio no está interesada en la Wired o los Navis pero al poco de recibir un mensaje de Chisa todo esto cambia. Las cosas tomaran un inesperado rumbo cuando compre un nuevo Navi con el misterioso procesador de psique.



Mika Iwakura.

Es la hermana mayor de Lain y no demuestra tener mucho afecto a quienes la rodean. Tomará más protagonismo en el quinto episodio de la serie, cuando comienza a recibir un misterioso mensaje acerca de una profecía.



Alice.

La mejor (y posiblemente, única) amiga de Lain. Se preocupa mucho de ella y procura hacerla más sociable. Tiene otras dos amigas, Reika y Juri, que se suelen burlar de Lain constantemente pese a que una de ellas, Juri, también recibió el mensaje de Chisa.

Chisa Yomoda.

Es la chica que "abandona su cuerpo" en el primer episodio de la serie. Trata de introducir a Lain en la Wired ya que quiere que se una a ella. Tambien es conocida como Sakura.

Taro: Es uno de los niños que rondan por fuera del Cyberia.
Myu-myu: Amiga de Taro, suele estar también por el Cyberia, y para ser una niña de su edad tiene grandes conocimientos de Navis.
Padre de Lain: Se preocupa mucho por su hija y es precisamente quien la ayuda a iniciarse en la Wired. Es un experto en Navis, y tiene un potente sistema montado en casa, con el que pasa la mayor parte del tiempo.
Madre de Lain: Se muestra bastante fría con sus hijas y su marido no termina de entenderla muy bien.

Serial Experimental Lain

serial experiments lain

Serial Experiments Lain

El motivo de que descubriese esta serie, el motivo de este reportaje. Fue un día, mientras navegaba por internet cuando me topé de lleno con un mp3 del opening de una serie que me sonaba de lejos... Serial Experiments Lain, como iba a estar conectado un rato, me lo descargé y al momento de escucharla... bueno, lo siguiente que recuerdo es una enorme factura de teléfono a causa de haber pasado horas "saqueando" internet de todo lo que guardaba relación con la serie.

La banda sonora juega en Lain un papel muy importante. La calidad de la misma está fuera de toda duda desde el mismo momento en que vemos el fabuloso opening (que hace uso de imágenes reales, CGs y por supuesto, animación tradicional... aunque no sea muy tradicional que digamos) acompañado del tema "Duvet" de BoA. El resto de la banda sonora corre a cargo de Reiichi "Chabo" Nakaido, incluyendo el tema del ending, "Deeply". Sus canciones son principalmente techno, pero de una calidad sobresaliente, que ayudan a recrear la atmósfera surrealista de toda la serie.

Cinco en total son los CDs que ya han aparecido de manode King Records recopilando la banda sonora de Serial Experiments Lain. Dos de ellos corresponden a los single del opening y el ending y se venden a unos 1000 yenes cada uno. Después están los "OST Serial Experiments Lain" que contiene solo canciones vocales o instrumentales, "Soundtrack Cyberia Mix" con la techno, y el recientísimo "Serial Experiments Lain: Bootleg" que incluye también un track de datos para PC y Mac. Unos CDs que no solo están disponibles en Japón ya que como prueba de confianza hacia este producto, Pioneer e Intersound han comenzado a distribuir la BSO en el territorio de los EE.UU...

¿Llegará alguno aquí? Sí, seguro... en las tiendas de importación.

Sin duda Lain es una serie que no debes perderte, ya que es lo mejor que se ha hecho en estos últimos años, y si Evengelion te impacto por su propuesta y su frescura Lain también lo hará, y la verdad algunos me van a odiar pero me atrevo a decir que después de Lain, Eva parece del pasado.

Reportaje: Miguel Michán e-mail:em3@japan.co.jp Adaptación: Jhori Kuhn

Japonés

¡ Yoku irasshaimashita minna sama ¡

Sean todos bienvenidos a esta nueva sección , donde más que nada , aprenderemos un poco de cómo leer y hablar japonés, y para esto también conoceremos algo de su cultura y costumbres. ¿ Porqué dije un poco? .

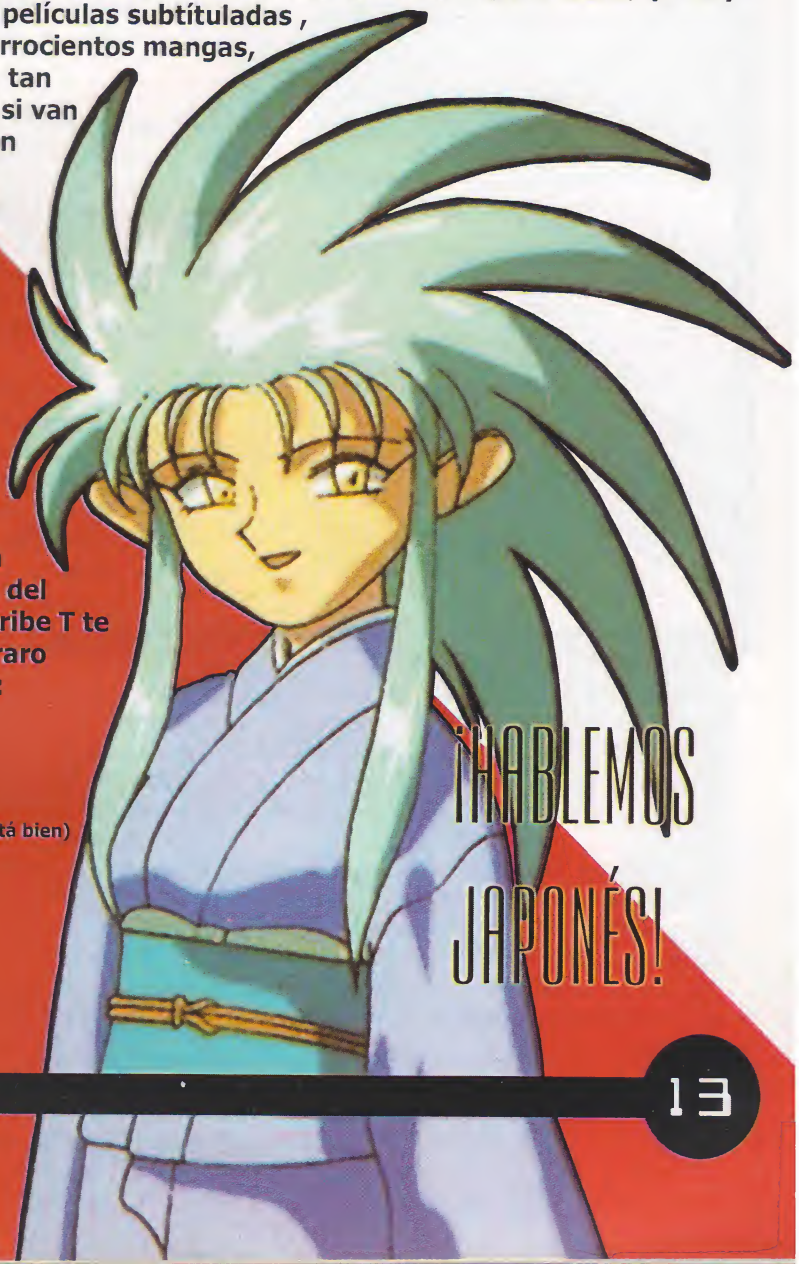
Bueno , un día, una honorable persona dijo, que aquellos que terminaban desde básico hasta avanzado de Japonés,
Lo que son más de 3 años, 5 hrs. A la semana, salían con el nivel de un niño japonés de...
¡ 8 años .
Para aprender completamente a hablar y sobre todo leer japonés, se necesitan muchos años y toneladas de dedicación (e ir a Japón para perfeccionarlo, no estaría mal) .

No es imposible, es cuestión de querer de verdad y ser otaku, no basta; aún estando completamente enajenado y darle el sentido de nerd a la palabra. No es que quiera que en este momento cambien de página o boten la revista, pero permítanme contarles mi experiencia. Por si cabía alguna duda, yo soy otaku, y bueno uno cree que con ver un montón de películas subtituladas , cantar de memoria Moonlight Densetsu y tener chorrocientos mangas, saldría adelante; pues en el grupo empezamos 40 y tan solo 3 bimestres después éramos 5 Piensenlo bien, si van a estudiar Japonés que sea si no con seriedad, si con ganas de aprender y teniendo en mente que deben tener tiempo para practicarlo y que habrán muchas noches de desveloBueno sí , ya ,ya ,ya, ahora sí ¡hajimemashaiEmpecemos!.

El Kana, (Hiragana y Katakana) son símbolos fonéticos que constituyen silabarios. El katakana sirve para escribir palabras extranjeras, y para resaltar alguna palabra o idea. El Hiragana se usa para escribir palabra, las partículas y la parte de los verbos que cambian al conjugarse. Frutas, animales, marcas y onomatopeyas (ya saben ¡pum! ¡crash! , etc.) pueden escribirse en Hiragama y Katakana. Quiero, hacer una corrección del artículo de Katakana del número pasado: -ti- se escribe T te y una i pequeñita; como se dijo antes , es un poco raro usar chi para escribir ti , pero también se puede:
Team (equipo) = chiimu.
Correcciones de las canciones de DB GT.

Hatenai yami kara tobidaso — Huyamos de la obscuridad sin fin
Kono hoshi no kibo no kakera — (se escribió uchu, pero el significado está bien)
ura sura kotaba ga detekureba — (se escribió Yo)
Ii no ni

Uragiranai no wa kazoku dake nante — (se escribió nate)
Sabishi sugiru yo — (se escribió suigiru)
Love is asking to be loved — (se escribió asked)



Japonés

Kana: Hiragana y Katakana

ga		gi (gui)		gu		ge (gue)		go		gya		gyu		gyo					
が	ガ	ぎ	ギ	ぐ	グ	げ	ゲ	ご	ゴ	ぎゃ	ギャ	ぎゅ	ギュ	ぎょ	ギョ				
za		zi		zu		ze		zo		zya		zyu		zyo					
ざ	ザ	じ	ジ	ず	ズ	ぜ	ゼ	ぞ	ゾ	じゃ	ジャ	じゅ	ジュ	じょ	ジョ				
da		zi		zu		de		do		bya		byu		byo					
だ	ダ	ぢ	ヂ	づ	ヅ	で	デ	ど	ド	びゃ	ビャ	びゅ	ビュ	びょ	ビョ				
ba		bi		bu		be		bo		pya		pyu		pyo					
ば	バ	び	ビ	ぶ	ブ	べ	ベ	ぼ	ボ	ぴゃ	ピャ	ぴゅ	ピュ	ぴょ	ピョ				
pa		pi		pu		pe		po		ha (ja)		hi (ji)		hu (ju)		he (je)			
ぱ	パ	ぴ	ピ	ぷ	プ	ぺ	ペ	ぽ	ポ	は	ハ	ひ	ヒ	ふ	フ	へ	ヘ		
a		i		u		e		o		ma		mi		mu		me			
あ	ア	い	イ	う	ウ	え	エ	お	オ	ま	マ	み	ミ	む	ム	め	メ		
ka		ki		ku		ke		ko		ya (ia)		yu (iu)							
か	カ	き	キ	く	ク	け	ケ	こ	コ	や	ヤ	ゆ	ユ						
sa		shi		su		se		so		ra		ri		ru		re			
さ	サ	し	シ	す	ス	せ	セ	そ	ソ	ら	ラ	り	リ	る	ル	れ	レ		
ta		chi		tsu		te		to		wa									
た	タ	ち	チ	つ	ツ	て	テ	と	ト	わ	ワ								
na		ni		nu		ne		no		n									
な	ナ	に	ニ	ぬ	ヌ	ね	ネ	の	ノ										

¿qué les pareció la clase? Ya sé que es muy poquito, para todo lo que hay que aprender, pero pasito a pasito, daremos un pasote. En el próximo número , si el Sr. Editor quiere y con su apoyo, veremos como se leé el Hiragama, gramática elemental y (si no le gana la risa) Hitsujun con un invitado especial. ¡Mata raijetsu mimasho i i Ogenki de! Nos vemos el próximo mes ique estén bien!.

Me disculpo con todos por los errores de traducción y redacción del número pasado, es un poco dificil que no ocurran , pero con la práctica y su ayuda , ésta será la revista que ustedes desean ya que poseen aquello que más nos interesa : SU OPINION (no su dinero, por si lo llegaron a pensar). Por favor, si tienen una crítica constructiva, no se la guarden, aquí recibiremos y tomaremos en cuenta todo lo que nos manden. DOMO ARIGATO GOZAIMASU.

Comentarios: Edith Charnichart e-mail: charni_eri@yahoo.co

Sorcerous Stabber Orphen

Orphen es una Historia de Guerreros y magos con un gran carísma, como el mismo prtagonista : Orphen, él cual es un muchacho como de 20 años , que es presuntuoso, egocéntrico, malicioso, descuidado, ceído, altanero, informal,astuto , mal hablado, pide dinero y nunca lo regresa y que se cree él mejor (no, no estoy hablando de Jhori ^_^) iah! y se pone una cinta roja al estilo de Rambo (Nota de Jhori: Rocky para Stephy), bueno el chiste es que Orphen pertenece a una orden de magos y junto con el estudiaba Azalea (que al parecer es el amor de Orphen, aunque él dice que es como su hermana) la cual desapareció hace 5 años, cosa que dejo intrigado a Orphen y así emprendió un viaje para saber que pasó con ella, Orphen es un chico solitario, por lo tanto pensaba viajar solo, pero un grupo de amigos y amigas se le unen, el primer grupo con la esperanza de que les page algún día y el segundo com el afán de ligárselo: bueno ellos son:

Volcan: un chavo de 18 años muy chaparrito para su edad (mide 1.30m) que es amigo de Orphen y lo sigue por todos lados con la esperanza de que algún día le pague, Volcan tiene un hermano de nombre Dortin.

Dortin: Adora la tranquilidad, aunque al ir con Orphen esto no es nada seguro, al agual que su hermano, él es un personaje cómico en la serie y se encargan de quitarle un poco la tensión a la serie.

Ahold, la espada mágica

Orphen

Majik: es el tipico chavo guapo, caballeroso y bien portado, él acompaña a Orphen, pues quiere ser un hechicero como él, Majik trata a Orphen con mucho respeto ya que para él Orphen es su maestro, aunque en ocasiones parece ser mejor mago que Orphen, se puede comparar con Trunks.

Creao: ella es una chva (que feo nonbre tiene) de 17 años , le encantan las peleas y es muy buna con le espada y la verdad no es nada femenina, ella esta encaprichada con Orphen, y por eso lo sigue a cualquier lado, lo que le causa dolores de cabeza a Orphen, aunque un día se metió a su cama y casi lo convence de que pasó algo entre los dos..

Mariabel: Ella es hermana de Creao, y estodo lo contrario a ella:

Studio, 1998

Orphen es todo un caso

Mariabel & Majik

es más bonita, es más femenina y sobretodo que a Orphen si le interesa, ya que llevan una relación de Odio-Amor (ya saben del odio al amor...)

Bueno y para que te interese un poco más aquí tedejo una guía del episodio 1 (no, no es el de Star Wars)

Episodio 1 - Wa OFEN de Na de Waga - Mi nombre es Orphen
Este es Orphen, que vive en una ciudad pequeña como profesor de magia particular de un muchacho, de nombre Majik. Orphen es un " majutsushi ", naturalmente (un hechicero). Tiene un dragón colgando alrededor del cuello que es la insignia de Orphen que es el equivalente de un diploma, se puede ir a conseguir collares como esos en Japón. El colgante parece consistir en un dragón herido sobre una espada.
La primera lección que se ve, que Orphen le da a Majik es "cómo levitar la materia para arriba". Orphen no ha pagado el alquiler por tres meses, y así que le pide dinero a Majik para pagar las cuentas. El papá de Majik se cree que Orphen puede realmente ser el gran hechicero que él presume ser a lo que Orphen contesta, "usted no sabe" (Los hechiceros son un manojo perezoso).
La meta verdadera de Orphen, parece, es conseguir el ahold (una espada) que esta en la mansión en una colina. Llegan dos personas Dortin y Volcan, bajo pretexto de ser criados, en realidad es que Orphen les debe dinero, al parecer! Volcan no toma esto muy bien, y hace rabiar constantemente al hechicero. Dortin va y mira la espada, pero él deja la espada accidentalmente, revelando dos ruines. (esto la atención de Orphen más adelante

Majik preguntó a Orphen cuál era el fin de espiar en la casa y Orphen contestó inicialmente que él " pájaro-bird-watching ".
Por lo tanto Magik dio a Orphen los prismáticos Orphen decidido, " qué el heck... " y utilizado le, accidentalmente viendo a Cleo. " Así pues, de cual quier manera, Cleo toma a Orphen que controla fuera de la casa con los prismáticos mientras que ella se está cambiando. ¿qué les pareció?.

"Yo soy Orphen...

Comentarios: Jhori Kuhn e-mail: Jhori_kuhn@yahoo.com

VAGO COMIC'S
A todos los fanaticos del Comic y el Manga, se les Invita
-Videos de Animación japonesa
-Tarjetas
-Mantas
-Posters
-revistas americanas y Manga
Diviertete y conoce el fantástico mundo del comic y el Manga
LA NUEVA OPCIÓN AL NORTE DE LA CIUDAD
Abrimos todos los días de 10:00 a 21:00 hrs.
y los sábados y domingos de 10:00 a 19:00 hrs
Tel: 57 76 58 36
estamos ubicados en:
" Vago Comic's",
Av. Circulación Poniente # 107 Esq. paseo de Santa Clara
(interior de la papelería)
Ecatepec Edo. Mex.
LOBO COMIC'S
Plaza Center,
2do piso, local M
Area de Bazar
Av. Hank González No 50

Until Where arrived Your Dreams?...

Ace

Art • Comic's • Entertainment

¿hasta dónde llegarán tus sueños?
Solo Ace tiene un universo de Entretenimiento
para que tus sueños y tu diversión no tengan limites.

Importador y Distribuidor Oficial de:

DOKAN

Nihon mangazine

NORMA COMICS-ESPAÑA

http://acecom.homestead.com/ace.html

Action Figures • Model Kits • T shirts • Wall Scrolls • Art Books • Mangas

Play Station • Dreamcast • N64 • DVD • VCD • VHS • Audio CD

kame house
KAME HOUSE
Cerca De
Sanborn's
Tezontle
Cerca del
Metro
Iztacalco
Plaza Río
Local # 775
Río Churubusco
Unidad INFONAVIT Iztacalco
Tel. 044 21 32 22 98

Wakarimasen
Comics And Games
Todo en un solo lugar
- Comics
Tarjetas
Juegos de Rol
Posters
Videos
- Juegos
Game Boy
Play Station
N64
Dreamcast
Y mucho mas...
Visitanos en:
Arcos de Belen #1
Local B
Col. Centro
Tel. 538 37384
NUEVA TIENDA
Calle Tenochtitlán casi
esquina con Eje 1 Nte.

Hace algún tiempo tenía ganas de hacer una sección donde no se trataran temas de Nihon, si no más bien tratara de darle solución a los problemas de los y las chavas (aunque yo a veces no puedo resolver los mios), pero estoy dispuesto a hecerle de su "Video Boy Ai", así que si tienen algún problema o le quiren decir algo a alguien y son muy tímidos, escribeme, aquí te ayudaré...

Así que ahora queda oficialmente abierta....

Jhori Kuhn no Peishi - Jhori Kuhn no Peishi - Jhori Kuhn no Peishi - Jhori Kuh no Peishi -

Jhori Kuhn no Peishi

Y el tema de hoy es..

El Amor En tiempos de Anime, o lo que es lo mismo: ¿Por qué no tienen pareja la mayoría de los Otakus?

¡¿Whats up guys" ?!, espero y nada malo, hoy vamos a tocar un tema que yo creo y no podía faltar en este momento, en que de seguro si no tienes novi@, te la has de estar pasado mal, y es que de esta dolencia sufren la mayoría de los Otakus (por eso se vende tanto el Hentai ^_^U) pero no estén tristes, miren, esto va en especial para los hombres que es más común y les pase, pero también hay sus excepciones, así que vamos primero analizar el asunto por sus raíces:

Resulta que de seguro tu escogiste este camino (el del Otaku) por que cuando estabas en tu pubertad te llamaban la atención las actividades que eran de corte más intelectual ya sea leer, dibujar, o la tecnología, por lo tanto te has de haber interesado por leer comics, dibujar comics y jugar videojuegos, por lo que inmediatamente tus compañerotes del colegio te catalogaron como un Nerd, y te empezaron a hacer a un lado, por eso te hiciste lo que ese grupo de yupies de pacotilla te dijeron que eras un: "reprimido y retraído ser infantiloide", y tu mentecilla inocente te dijo que para resaltar tenías que ser el mejor intelectual, así que descuidaste algo muy importante: tus relaciones publicas, o bien se puede decir la forma como te desenvuelves en sociedad. Por otro lado importa mucho tu imagen (y me refiero a tu forma de vestir y no a tu cara) y eso claro que es vital, ¿tu crees que Ricky Martín estaría leyendo esto?, las chicas andan en busca de un tipo que se parezca a Van Fanel o a Kyo Kusanagi (¿verdad Yuki?) y en esa búsqueda se encuentran contigo y si no estas presentable, olvídalo amigo... ¡ah! pero esto esta mal, hay que poner los pies en la tierra, eso no quiere decir que te pongas los últimos trapos que diseñó Armani, lo que me refiero es que busques lo que te acomode ya que si eres extremadamente flaco o estas regordete no te vayas a querer vestir con ropa de Super man (súper entallada) ya que vas a dejar ver tu verdadero yo, y que no me digan que se visten así por que no tienen dinero, ¿ haber cómo le hicieron para comprar ese libro de arte de 700 pesos?; y que bueno que toco ese punto ya que a veces te olvidas de ti mismo.

Bueno ahora pasemos a los 5 consejos de Jhori Kuhn para el Amor: 1.- Es importante que conserves tu esencia, o sea que seas tu mismo esto no implica que te comportes como lo harías con tus amigotes (no te hagas, ya sabes a que me refiero).

2.- Nunca les regales nada antes de que sea tu novia, ya que si le das algo y no le dices que se lo das por que te atrae, "inocentemente a su conveniencia" pensará que lo haces por que quieres ser su amigo, (¡aja sí! Y yo soy la Reina Madre).

3.- Nuca, óyelo bien, nunca te vayas a creer tu personaje favorito, ya que esto le desagrada a cualquier chava (y a cualquier persona cuerda), imagínate que va a pensar de ti si te ve haciendo las poses de Iori Yagami(¿?)

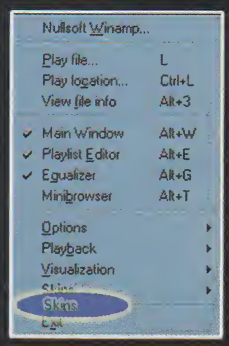
4.- Se caballeroso, no te quieras pasar de listo, las historias Hentai nunca pasan en la realidad y lo más seguro es que dejen por pervertido.

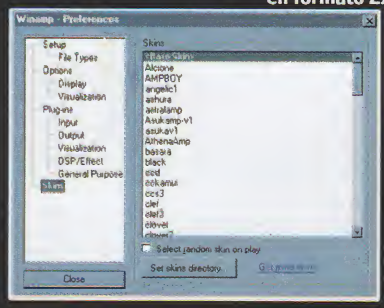
5.- Este punto es vital, tienes que convencerte que realmente amas a esa persona, y no que solo tienes ganas de estar con alguien que te diga que te ama (si es así, mejor cómprate un loro ^_^).

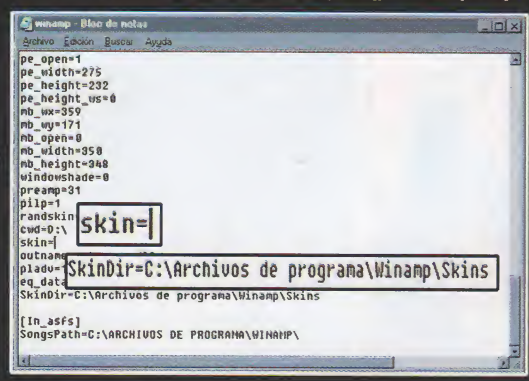
bueno espero y estos consejillos les sirvan para conseguir su media naranja, y recuerden esto no es una guía al estilo Yota Moteuchi tan solo son consejos que debes aplicar a tu situación, ya para despedirme quiero enviarle un saludo a **Iris Sarai,** mi novia, y decirle que **¡la Amo con LoKuRa !.** ahora me despido, recuerden alguien los ama, solo búsquenlo; y como dice Cretina: " Bye, Bye!"

Comentarios: Jhori Kuhn e-mail: Jhori_kuhn@yahoo.com

¡Hola!, por fin abrimos esta sección de tips para tu computadora, bueno por el momento solo hablaremos, de Windows y sus aplicaciones, ya que todavía no le sabemos bien a la Mac (por cierto esta revista esta hecha en un 70% en una G4 de Macintosh [^o^ Wooo!!]); bueno pasando a otras cosas quiero enviarle un saludito a Jayme Mahuzzan; ya que a él le toca hacer esta sección, pero le pasó lo que a John Travolta en "Phenomenom" vio una luz y se volvió super sabio, no la verdad si vio la luz, pero lepaso algo muy desagradable, y ahora esta en recuperación, así que le mando una porra para que se recupere: ¡¡Gambare(animo) Rodrigo !!. Bueno ahora sí pasemos a lo que es esta sección: Nos han llegado muchas cartas preguntando, ¿qué son y como se ponen las pieles a el programa Winamp?, bueno, en primer lugar, para los que no lo saben Winamp es un programa para oir música comprimida en formatos MP3 , WAV, WMA y MIDI así como CD's de audio normales (CDA), si no lo tienes lo puedes bajar de la red desde la dirección: www.winamp.com , este programa es un shareware, o sea que es de prueba y si te interesa debes pagar por él, sino, pues debes borralo (aunque sé que nadie lo va hacer). Bueno ya que tengas este programa,puedes con figurarlo para hacerlo más personalizado, una opción que tiene este programa es el de cambiarle "la piel" o la caratula para que se vea más bonito, esta opción solo sirve estetícamente, ya que no altera las funciones del programa; hay una imensidad de pieles que puedes bajar de la red (ya sea de la página de Winamp o de otras) o las puedes hacer tu mismo, pero eso te lo enseñaremos después ya que debes tener conocimientos de Corel o Photoshop. Pasemos a cambiarle la piel a tu Winamp: Ingredientes (La sazón de Jhori ^_^): Una PC, un Winamp y pieles al gusto. 1.- Una vez que hayas instalado tu Winamp, ve al boton de inicio (parte inferior izquierda de la barra de Explorer), selecciona "programas" y ahí "explorador de windows" una vez dentro del "explorador" busca en la unindad "C:" la carpeta "archivos del programa" y abrela (para abrir dale un doble click rápido sobre el icono de la carpeta). 2.- Una vez abierto ve a la carpeta de Winamp y abrela de la misma forma, ahora busca una carpeta llamada "Skins", deposita ahí la piel, lo puedes hacer presionando "control" y arrastrando la piel, de donde la tengas, hasta esa carpeta. NOTA: tu piel debe estar en formato ZIP ya que si la descomprimes será más difícil colocarla.3.- PRECAUCIÓN: no debes mover nada más de lo que indicamos ya que puedes deconfigurar tu máquina, bueno ahora cierra el explorador y activa tu programa de Winamp. En la imagen de la izq. Arriba vemos un botoncito con una parabola, dale un click. 4.- Ahora se ha desplegado un menu, dale un click a la opción "Skins", O.K.? seleciona ahí "Skin Browser" ahora debe(n) aparecer la(s) piel(es) que metiste en la carpeta, selecciona la piel que te guste, también hay una opción abajo que dice así: "select random skin on play", sí la activas (para activarla dale un click en el cuadrito y apercerá un palomita, que indica que ya esta activada), cada que el Winamp cambie de canción también lo hará con su piel. Preiona aceptar y listo. 5.- ¿ Te salió?, bueno sí lo lograste... ¡ Eres todo un genio!, sino, no te preocupes no quiere decir que seas tonto, solo que a vecesel Winamp (o tu computadora) esta mal configurados, pero para eso estamos, así que si no te salió haz lo siguiente. 6.- Lo más seguro es que tu Winamp este mal configurado así que, repite el paso uno, dentro de la carpeta de Winamp, hay un archivo de texto que se llama Winamp.ini (para ver que tipo de extención es un archivo, el explorador tiene una opción en la parte superior derecha que se llama vistas) que es un archivo de configuración, dale doble click, para que te lo abra "Wordpad" .7.- Una vez en "Wordpad", localiza la columna donde dice; " Skin= " y escribelé la ubicación donde estan las skins; por ejemplo: " c:/archivos de programas/winamp/el nombre de tu archivo (piel).zip". 8.- All right?, bueno ahora ve a archivo y seleciona:"guardar como", una vez ahí en donde dice nombre debe decir: Winamp.ini, y donde dice tipo de archivo: "todos los archivos" si no dice así cambiaselos, por que sino, no funcionará... 9.- ¡Ahora sí!, dale en guardar (o presiona la tecla enter) y reinicia tu com-putadora, prende Winamp, ¿y que pasó?... ya sirve, ¿verdad?, sino quiere decir que tu Windows anda bailando las calmadas .







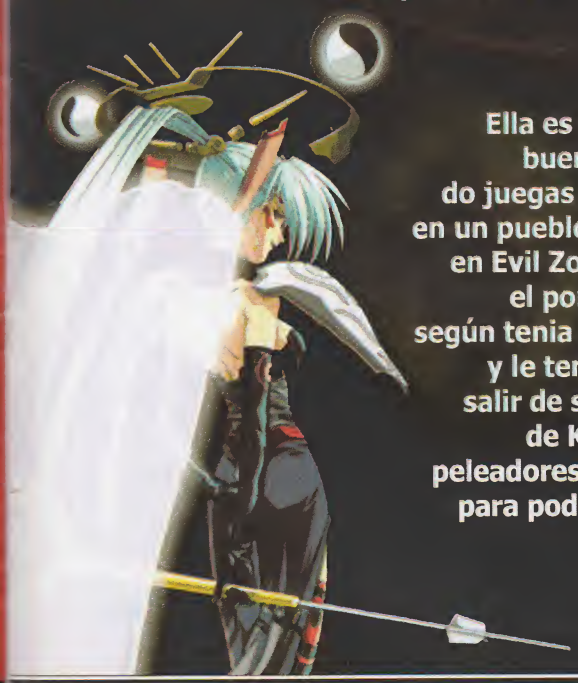
Comentarios : Jayme Mahuzzan : Jayme_ufo@yahoo.com

Eretzvaju

En esta ocasión te presentamos un juego que llego a nuestras manos por pura coincidencia, ya que pudimos ver la presentación japonesa de este juego y como es anime y la canción no esta nada mal, se nos ocurrió encontrarlo para checar que tal esta, pero nuestra sorpresa es que obtuvimos la versión gringa y la presentación no contenía el tema musical lo que nos decepciono mucho, pero con lo que respecta al juego nos agrado mucho, ya que en este juego los movimientos especiales no son tan difíciles de marcar como los juegos de CAPCOM y SNK, esto hace que las retas sean más emocionantes y reñidas. (tiempo después Jhori consigió la versión japonesa, pero creanme que ya es muy difícil de conseguir)

Pero basta de contar nihon-aventuras y vamos a analizar el juego. Este juego es una especie de programa en el cual cada uno de los personajes tiene su propia serie. Una de las metas de el juego es que antes de cada pelea se te da un preview de lo que va a pasar, algo así como: y en nuestro próximo capítulo de... y el chiste de esteo es que trates de realizar todo lo que se te indica, osea que debes ser lo más fiel al capítulo, pero pasemos a los personajes para que te des una mejor idea del juego

El personaje que observas en la portada es para la mayoría de los de Nihon el mejor personaje del juego (en mi opinión personal es la segunda, la primera es Setsuna [Nota de Jhori: ¡Pobre iiluso!]) y es la "mala" del juego ya que todos la quieren destruir, el nombre de esta dama con muchos problemas es Ihadurca.



Ella es el jefe final de este juego, bueno con excepción de cuando juegas con ella, y todo se realiza en un pueblo que la habían encerrado en Evil Zone (Eretzvaju en japonés) el porque la encerraron; es que según tenia un gran poder destructivo y le tenían miedo, pero ella logra salir de su prisión y los habitantes de Kumi llaman a los mejores peleadores de distintas dimensiones para poder encerrarla en Evil Zone una vez más.

¿ Querían variedad?

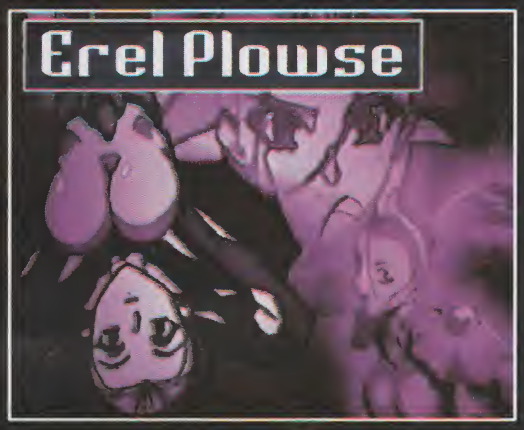
© Future Media Creators Yuke's, 1999

AL LAZAL DE ALTY EL MAGO DE CRISTAL"LOST LEGACY"

Él es habitante de Kumi; ¿¡Varón!?, 15 años. Perdió a sus padres cuando era un niño y se hizo mago de la corte del reino de Kumi es muy hábil. Novio de Erel, que suertudo ¿NO?. Y era el guardián de Evil Zone (y digo era porque como vigilo a Ihadurca ya no tendrá chamba) y trata de remediar su error de permitir el escape de Ihadurca.

EREL PLOWSE UNA MUCHACHA ALEGRE "MOE MOE EREL"

Ella también es habitante de Kumi, de 17 años de edad y es la novia de Al; una mercenaria que honra los valores éticos, dotada una antigua y mística armadura, de NEPHILM (Legendaria en este mundo). La contrataron para terminar con Ihadurca y no le importa si se tiene que enfrentarse a su amor para lograr su trabajo. También se le conoce como el ayudante de Dios.



KEIYA EL HOMBRE EN LA SOMBRA"TEMPOUIN SOUMA KITAN GAIDEN"

KEIYA es de Japón. Un mal individuo y orgulloso. Él a sus 24 años de edad está al mando del Clan TEMPOUIN; la misión DE ESTE clan es gobernar el mundo. Él busca a Ihadurca para obtener su poder y lograr su objetivo. Al destruir a Ihadurca él desaparece y se encuentra desmayado en brazos de una mujer, suponemos que es su madre, ya que para novia no creo que lo soporten

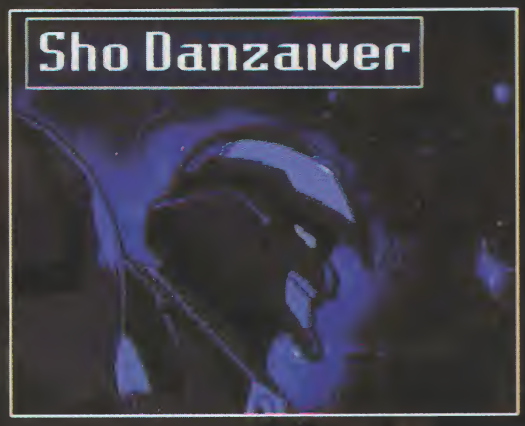
Al Alty - Erel Plowse - Keiya Tempouin

SETSUNA EL ÁNGEL GUARDIAN"GUARDIÁN ANGEL SETSUNA"

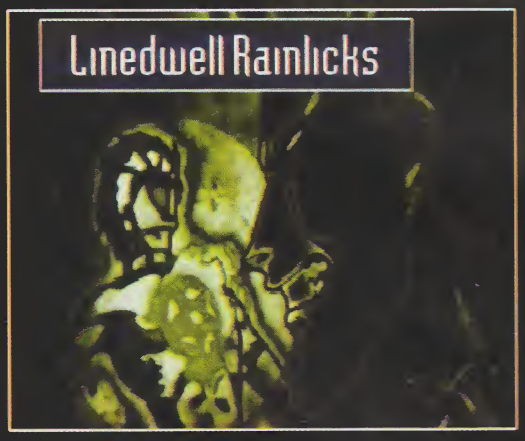
Ella es de Japón. De 14 años de edad. Ella es una estudiante que convive con KARIN (es un espíritu que habita su cuerpo), el ser consciente. Como ángel guardián, ella busca mantener la paz dentro del mundo y el universo, contra las deidades oscuras. Es amiga de Midori.

DANZAIVER EL ÚLTIMO HÉROE"KANZEN CHOUAKU DANZAIVER"

¿Es el último héroe?; SHO es del planeta IZANDA, con sus 21 años se cree un POWER RANGER él es conocido como el ultimo héroe que busca la paz. Es un héroe comprensivo que decide rescatar a su compañera YURI, para Jhori el es el peleador más recomendable, para aprender a jugar Eretzvaju, ya que es bastante equilibrado y sus poderes son bastante espectaculares.



LINEDWELL RAINRIX UN MEDIUM EN EL AMANECER "DAY BREAKER"



(Lie) Él es de Inglaterra. De 20 años de edad. Un mal individuo que tiene una vida destructiva. Un extraño Ingles maniático que robo una espada maldita (Shahal) la cual termina destruyéndolo. Él esta completamente desquiciado. Aquí en Nihon se ha convertido en uno de lo favoritos ya que sus poderes son despiadados y muy dinámicos.

Comentarios: Meowth C/to e-mail: Meowthsito@yahoo.com

GALLY VANISH GREGMAN UN INDIVIDUO AGRADABLE CON POTENCIA EXPLOSIVA "KLUTZY ROGUE"

Él es del planeta ARADIA. 36 años de edad. Él es un cazador famoso del mundo galáctico. Que solo desea vencer a Ihadurca para regresar a su dulce hogar con su esposa, una cerveza y su música. Bastante poderoso, aunque también bastente lento, este es el tipo de peleadores que te agarran y ya no te sueltan.

MIDORI UNA COMBATIENTE ARDIENTE"ZETTAI NEKKETSU MIDORI GA ICHIBAN"

Ella es de Japón. Ella es un estudiante de la High School y teniendo tan solo 18 años de edad es la sucesora de la escuela de FUIN Marcial. Ella es una excelente combatiente. Amiga de Setsuna. Su especial es muy padre ya que se cuatriplica y le da una ma... drina a su oponente, su estilo de pelea te hará recordar a Dragon Ball.

KAKURINE UN ALMA EXTREMADAMENTE PURA "MUGEN SAIYU"

Ella tiene 10,010 años de edad. Ella vive en una dimensión extraña e impenetrable (solo por Ihadurca). A pesar de su edad, ella mira y actúa como una pequeña niña. Ella parece estar conectada de alguna manera a Ihadurca, ya que al vencerla, Ihadurca llora por ella ya que su muerte es la muerte de Kakurine. El único comentario que puedo hacer...
¡ Es adorable ! ^_^

PRÓXIMAMENTE...

Nuestras secciones: Para-Odiar, Computips, N-mail, Japonés y más...

Portada © 1998 Wow Wow.

Versión 1.4

Nihon Mangazine

Precio $ 22.00 M.N. $ 2.5 USD.

¡Detalles de La película de Resident Evil!

Conoce esta nueva serie de los Creadores de Evangelion, FLCL promete ser un Hitazo de Gainax.

¡¡ Exclusiva !! La película de The King Of Fighters

Esta es una Serie que no le puedes perder, ya que tiene Acción, Mechas, Buena historia y Diseños, que la convertiran en un clásico.

Un Anime Que Te "Encantará"...

¿ Un Problema real o Exageración? En los últimos meses se ha organizado una campaña en contra de este tipo de material, en este Reportaje revelaremos su origen y abordaremos el problema que esta causando ahora

¡¡¡ Busca en el interior un Super Poster de Evangelion !!!

Edited By:

Nihon Mangazine, Ver 1.4:

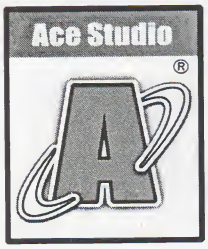
Solo Las Mejores Noticias De

Anime, Manga y J-pop

Las Encontrarás aquí, Ahora buscala con tu voceador.

...SEREMOS DOS.

Edited By:



Game Station, Layer 1:

Todo Lo Que Querías Saber De Tu Hobby Favorito

VideoJuegos Y Más VideoJuegos

Opiniones de Fan A Fan, Entrevistas, Previews, Trucos, Guías, etc....

Kareshi Kanojo no Jiujou (o Karekano para los cuates) es una comedia romántica dirigida por Hideaki Anno, el director de Evangelion y Gunbuster. El nombre al parecer es un juego de palabras cíclicas, que se podría traducir, como: el problema de ella es él- El problema de él es ella

Esta serie fue originalmente un Manga shoujo con el mismo nombre. El autor es Tsuda Masami, se publico en la revista manga Hakusensha "Monthly LaLa".

Hideaki agrego su estilo especial de hacer anime en el manga Shoujo, de nuevo ha creado algo mágico. Así que como esta es su primera serie después de Evangelion, te podrás dar cuenta que tiene ciertas similitudes en esta serie me gustaría ver si usa escenas de acción como las que uso en Eva.

Quién tendrá más Problemas, ¿ él o ella?

Para darle más realismo a la serie Hideaki Anno visito varias preparatorias para ver el comportamiento de los chavos y las chavas de hoy. para esto tuvo que tomar algunos cursillos de psicología (vaya que es profesional el señor).

Una de las mas visibles diferencias entre Karekano y otras series de Shoujo es que la mayoría de los personajes son comunes y corrientes, o sea que no tienen ni poderes, ni una gran personalidad, y que el amor no es tan importante para ellos [no como en otros animes que exageran].

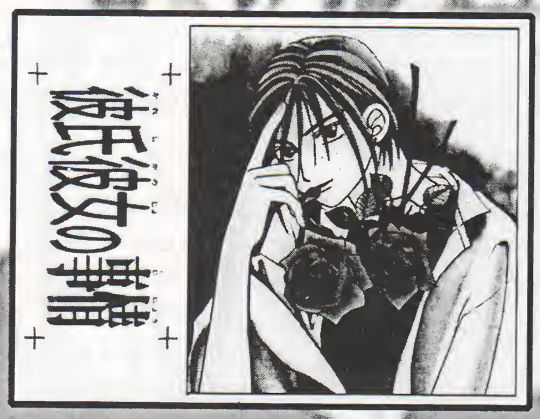
© 1998 Gainax.

El Problema de ella

Yukino Miyazawa es una estudiante de primero de preparatoria, la misma que cursa en el colegio Hokuei.

Para los ojos de todos es un chica perfecta: Inteligente, simpática y bonita. Antes de entrar a la preparatoria siempre fue admirada, se ama ella misma, pero como muchos, solo es lo que la gente quiere ver, ¡ya que su imagen es falsa!.

En su casa es totalmente diferente que en la escuela: Floja, fodonga, totalmente el extremo inverso, Su belleza e inteligencia solo es su otra cara; ya que su

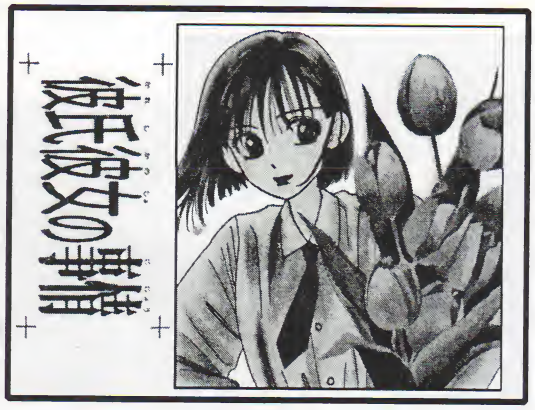


agradable personalidad solo es una feliz mentira. Ya que solo quiere ser una niña a la que todos admiren.

La Reina de la Vanidad!

Ella esta obsesionada con sacar las más altas calificaciones en la escuela (¡ay, no sé por que se me hace conocido esto?) por eso se desvela continuamente para logralo, además hace ejercicio todos los días de forma que llama la atención de todos, es más, tan vanidosa es que se la pasa horas frente al espejo, ¡ah! y usa lentes de contacto en la escuela (pero en su casa usa los de vidrio). Hace

Realmente los adolescentes se "disfrazan" para salir al colegio.[^_^]

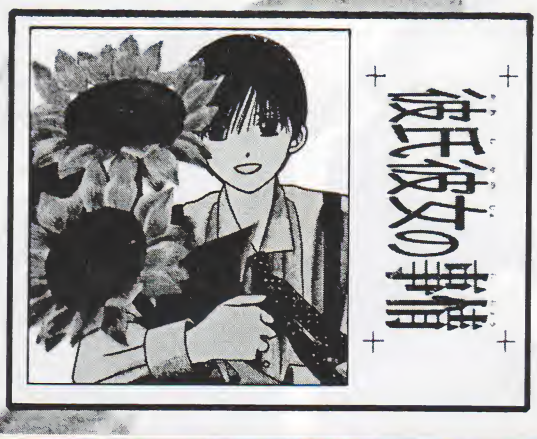


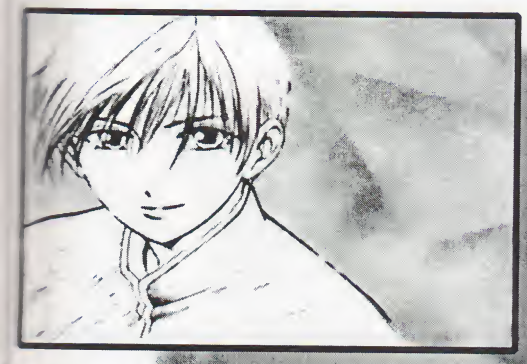
Todo esto para que la admiren.

Bueno pero realmente ella es una chica normal (en su casa, claro ^_^), tiene dos hermanas y a sus padres, quela hacen sentirse cómoda y normal, no hay nadie cuestionandola, por eso ella se la pasa de maravilla, como dice en sus propias palabras (entonces ... ¿para qué hace tantas faroladas en la escuela?).

Jo, Jo, Jo... pero para su mala suerte ella conocerá a su peor enemigo:

Arima Souichirou (y con el se dara cuenta que "del odio al amor...) Yukino siempre fue alabada por sus compañeros y maestros desde antes del grado medio superior, y la imagen que había creado engañaba a todos, pero desde que llego Arima la tención de todos se ha centrado en él y ya casi nadie le hace caso a yukino...





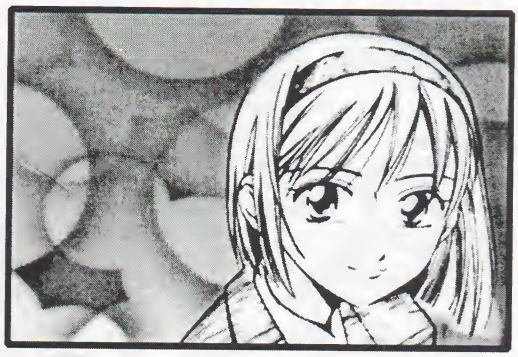
El Problema de él

Arima Souichirou, es el nuevo estudiante de Preparatoria, por eso el no conoce a nadie del colegio al igual que todos el Piensa que Yukino es perfecta, él se siente muy cómodo con su forma de ser, la cual no cambia de su casa a la escuela para el trato en la escuela es muy grato y cordial, además de que las chicas lo ven muy atractivo, pero desde que conoció a Yukino siente algo especial por ella y que mejor que les toca ser representantes de grupo por sus altas calificaciones.

Arima piensa que Yukino es una chica inteligente y madura, pero un buen día la va a buscar a su casa y se da cuenta que... ¡anda de pants! (Me volví acordar de tí Bomboncito) y fondonga a lo cual Yukino casi sufre un paro cardíaco, no obstante Arima lo toma como algo normal ya que se esta enamorando de ella (creánlo es inevitable), pero para su mala suerte hay otras chavas interesadas en él, por lo cual se apresura con Yukino, la cual aún lo odia (por ser Vonito ^_^, je, je, lo hice de nuevo!!), pero esta empezando a sentir algo por él.

Conclusión

Karekano es una comedia muy realista, y refleja muchas situaciones que aún que ya no soy un adolescente ([T_T] buuu, que feo es cumplir 20!!!!), aún me pasan, y de seguro a ti te están pasando, y si no te estan pasando es por que aún no lees mi Jhori no Peishi (¡ja, como sí fuera mágica!),



en fin! espero y le llame la atención esta serie, ¡ah!por cierto, la serie tuvo que terminar más rápido de lo programado por que Hideaki Anno renuncio a ella, después de que intento suicidarse (¿°_°?) y bueno... a qué con Hideaki Anno San!!.

Por eso aquí te van tres razones para que veas Karekano:

1.- Si quisiste ver como se podía convertir Evangelion en una serie Shoujo.

2.- Si quieres volver a ver la genialidad de Hideaki Anno en acción. 3.- Si tu simplemente deseas ver una buena comedia romántica de adolescentes.

Ya por último, aunque no tiene nada que ver con lo japonés, les quiero recomendar que vayan a ver **Amores Perros**, que como saben es una producción mexicana de mucha calidad, aunque es un poco ácida para un adolecente, si lo eres, te hará ver el amor de otra forma; y si no lo eres pues estarás viendo una muy buena película, verán que vale la pena.

See Next Time !!!..

Comentarios: Jhori Kuhn jhori_kuhn@yahoo.com

CLAMP

Card Captor Sakura, es lo más reciente de este equipo.

Actualmente, el grupo de autoras CLAMP está integrado por cuatro componentes: Mokona Apapa (dibujante), Nanase Ohkawa (guionista), Satsuki Igarashi (ayudante de guionista) y Mick Nekoi (ayudante de dibujante: SD's, tramas...)

El cuarteto de japonesas que se iniciaron como un grupo de doujinshi*, para terminar en los primeros lugares del mundo del manga, y en el número 1 del shôjo manga de los noventas.

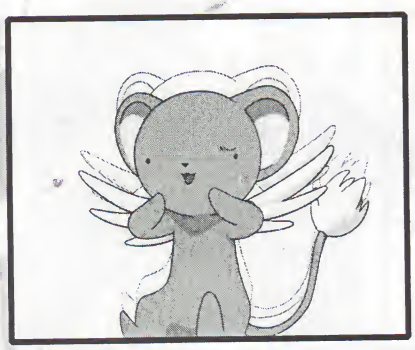
En sus inicios en el instituto, las CLAMP estaba compuesto por unas once o doce chicas, cuyo numero se redujo a siete cuando comenzaron a dedicarse profesionalmente al manga. Las CLAMP de aquellos tiempo eran:
Tamayo Akiyama, Mokona Apapa, Satsuki Igarashi, Nanase Ohkawa, Mick Nekoi, Nanano Sei y Leeza Sei.

El origen del nombre CLAMP viene de la publicación del primer fanzine del grupo, que al firmarlo, decidieron usar un seudónimo, Clamp, que significa montón de patatas (XD) Publicaban sus fanzines en Comiket , y luego pasaron a la publicación de trabajos profesionales como Shining Star, Derayd y Cluster.

En la época de la publicación de RG Veda, su primer gran éxito, las CLAMP ya estaban formadas por las cuatro componentes actuales.

Si bien el núcleo principal del grupo son Nanase y Mokona, todas admiten que no subsistirían sin Satsuki, que es la que hace de manager y se ocupa de la cocina (XD). Por su parte Mick es la encargada de los SD's, y por lo visto los hace a todas horas.

Las CLAMP tienen aficiones comunes, no en vano pertencían al mismo club en el instituto, y además guardan en secreto su



El estilo Clamp destaca por el tamaño de los ojos, la estética delgada de los personajes y toda la parafernalia de su indumentaria.

© 2000 CLAMP

CLAMP

vida privada (jamás salen en una foto y por ejemplo Mokona Apapa es un seudónimo)

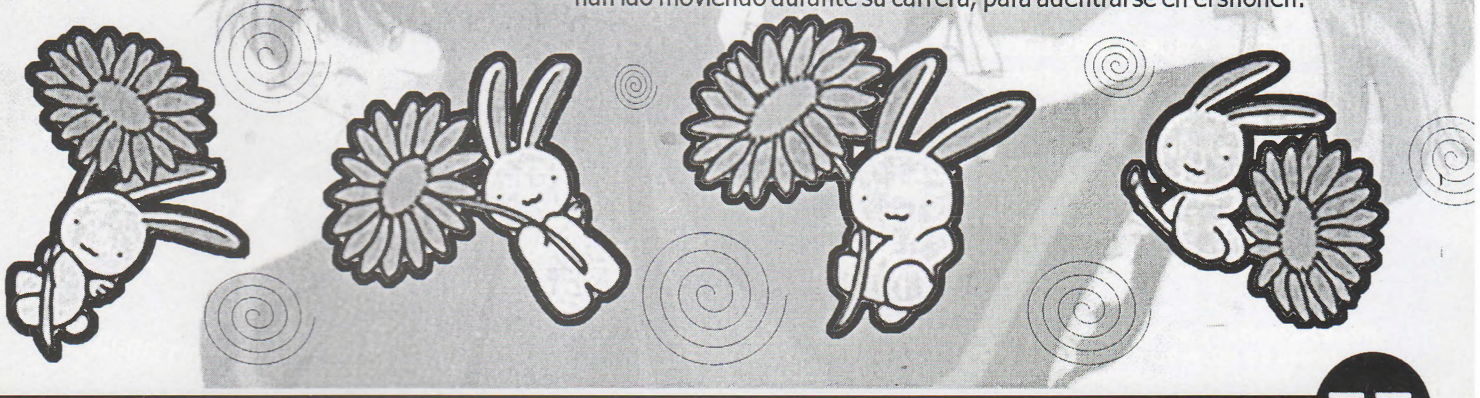
Las CLAMP tienen la costumbre de trabajar en varias obras a la vez, llevando un ritmo de producción endiablado. El comienzo de la publicación de RG Veda en la revista Wings (1990), significa la llegada del éxito, y desde entonces decir CLAMP significa decir "Las reinas del Shojo", como se las conoce en Japón. Nanase Ohkawa deja patente en sus guiones su peculiar visión del amor y la fidelidad, que según ella no existen.

Antes de la finalización de RG Veda (1995), las CLAMP comenzarían una de las obras más carismáticas de su repertorio: Tokyo Babylon (1991). Sin duda, Tokyo Babylon hace un estudio de la sociedad japonesa contemporánea, usando como medio principal la relación entre los protagonistas. Este año 1991 fue el año en que por primera vez una obra CLAMP, en este caso RG Veda, tuvo su adaptación al anime. Al año siguiente le tocaría el turno a Tokyo Babylon, que tendría dos adaptaciones animadas.

En 1992 comenzaría la publicación de CLAMP Gakuen Tanteidan (CLAMP's Campus Detectice Service), que posteriormente también contaría con versión animada.

En 1993 las CLAMP comenzarían la terceta gran obra de su repertorio: X, a la que Nanase Ohkawa ha definido como su manga definitivo. Lo que caracteriza a esta serie, es la aparición, durante el desarrollo de los hechos, de numerosos personajes de otras obras clamp, creando así un verdadero universo CLAMP. Se espera que X termine su publicación en 1999, tras 22 tankoubones. En 1996 X tuvo su adaptación animada, esta vez en forma de película, convirtiéndose en la primera obra CLAMP llevada a la gran pantalla.

Pasamos a 1994. Este año las CLAMP se suben al carro de las obras de chicas guerreras con Magic Knight Rayearth, publicada en la revista Nakayoshi, la cual fue rápidamente adaptada como serie de TV y también como OVA's. La primera parte de Magic Knight Rayearth fue prácticamente un encargo, para aprovechar el tirón Sailor Moon, por lo que dejaron a un lado el marcado tono trágico de sus otras obras e hicieron un manga mucho más ligero. Sin embargo, tras el éxito de la serie, las CLAMP la continuaron, con una segunda parte en la que nota que trabajaron mucho más a su gusto. Después de esto, las CLAMP lanzaron al mercado Wish, que debido a su escaso éxito sólo alcanzó 4 tankoubones, y Card Captor Sakura, de la que hay adaptación animada en forma de serie de TV. La última obra de CLAMP, por el momento es Angelic Layer, también adaptada a la TV, y resulta innovadora en al panorama CLAMP, pues se sale del estilo shojo en el que estas autoras se han ido moviendo durante su carrera, para adentrarse en el shonen.



Comentarios: Meowthsito@yahoo.com

Modo de Uso

Requerimentos:

CPU: Pentium, Ram: 16Mb, HDD:1Gb
CD-ROM: 8X, Video: 4Mb AGP.
Sonido: 16 bits.
Todo esto Como Mínimo.

El Cd Hybrid tiene un Sencillo Interface que te Permite controlarlo con Un solo click:

Imágenes:
Las imágenes contenidas en este disco, solo pueden ser vistas con PC, o Mac.

Video:
Los videos de este disco pueden ser vistos con una Pc ó Mac, un VCD, DVD o un Play Station con Movie Card.

Música:
Las 7 pistas de Audio pueden ser oídas en cualquier reproductor de CD audio, ya sea Auto estereo, componentes, Discmans etc. Nota: las pistas de audio empiezan a partir de la 02.

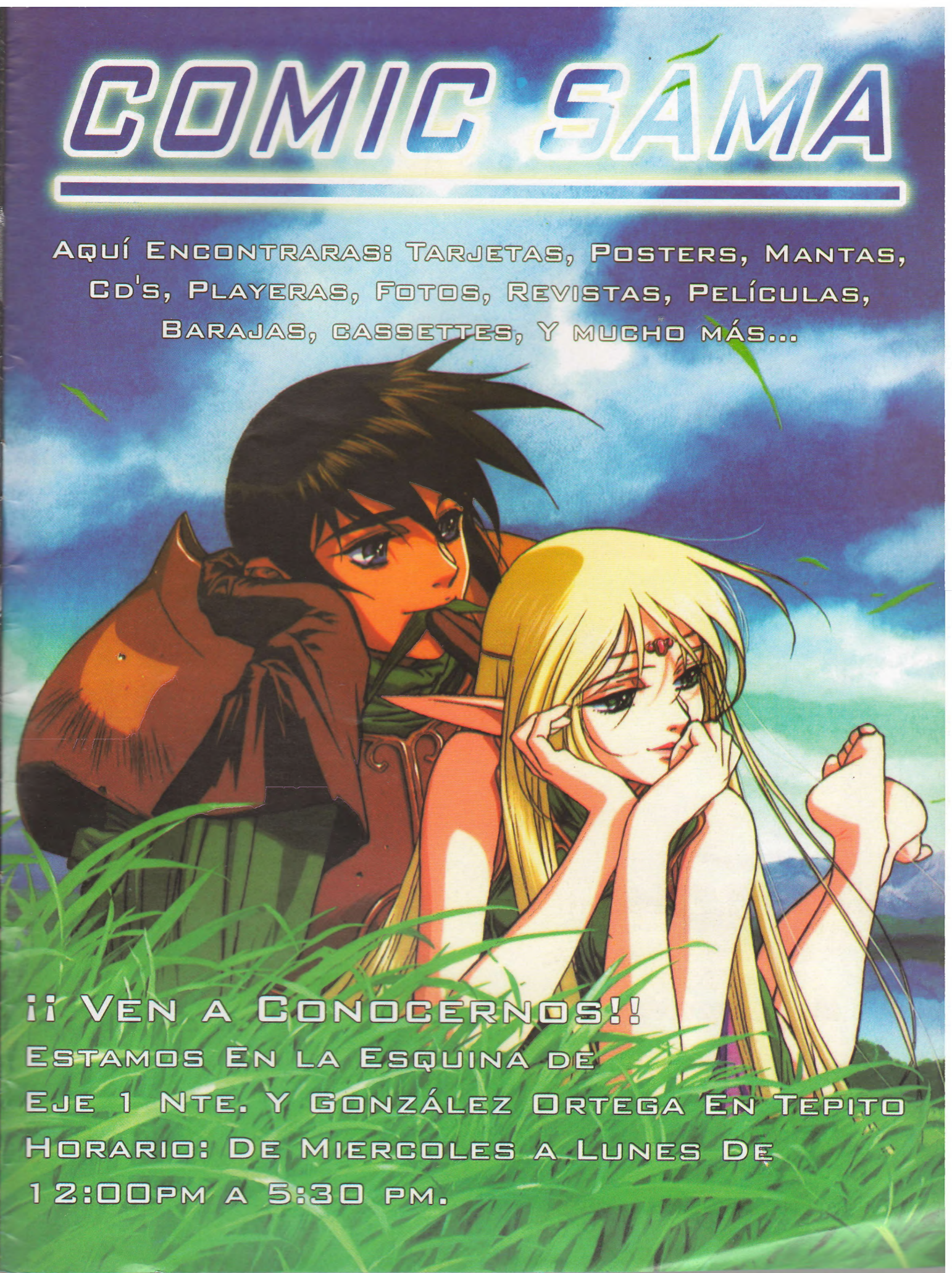
Juegos:

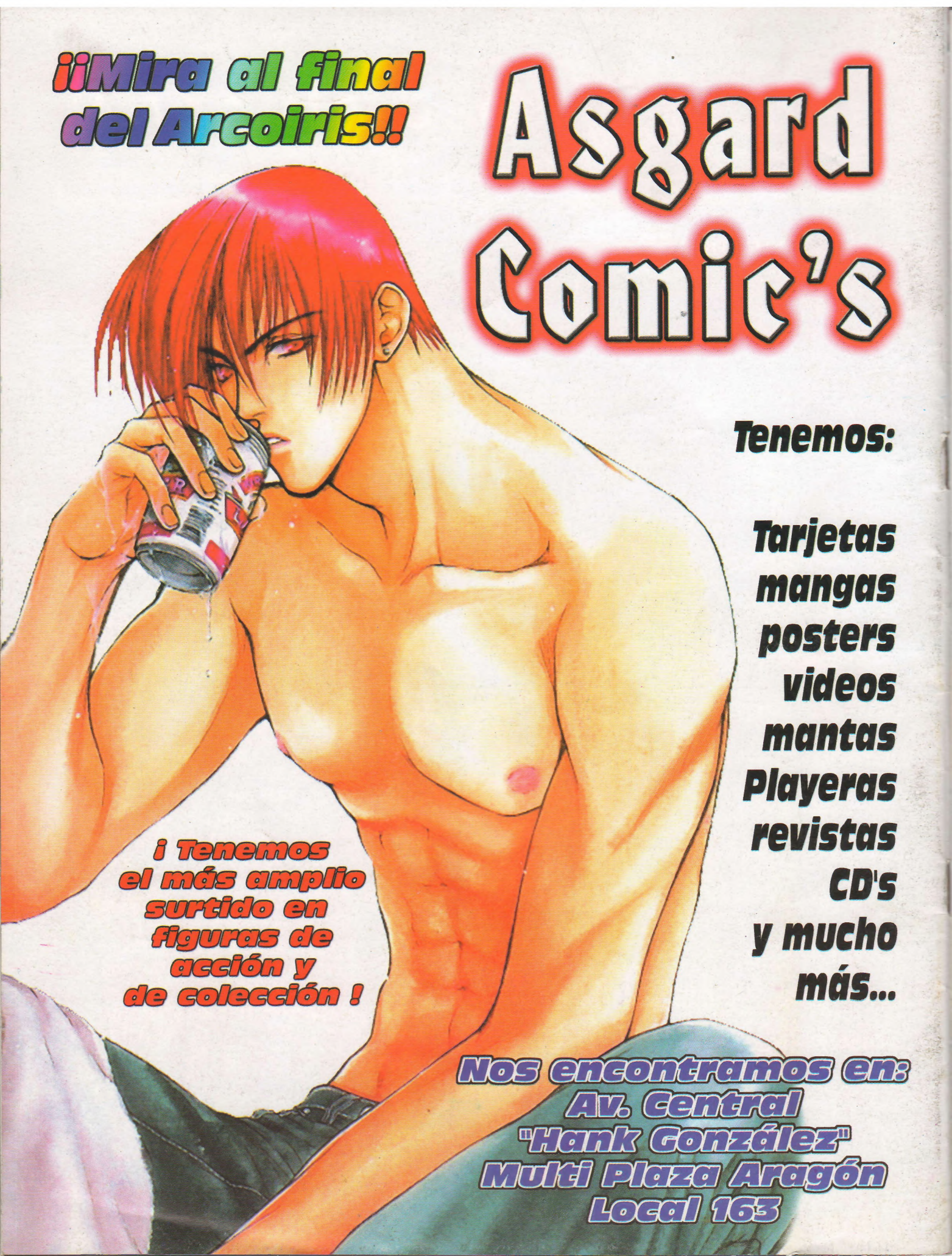
Es importante que sepas que los Juegos contenidos en el disco son versiones Betas, o sea que no están completas; para ejecutar el juego que tiene este disco debes tener P-III a 600 mhz y 128Mb en Ram, de lo contrario no correrá, así mismo también funciona con algunos modelos de Play Station (5001).

Nihon Mangazine y su Staff, no se hacen responsable del mal Uso o contenido del CD, ni los daños físicos, morales y/o financieros que pueda provocar por mal uso.

HYBRID CD

Hybrid, es un producto diseñado por Nova Entretenimiento, WWW.Nova-ent.tsx.org


COMIC SAMA
Aquí Encontraras: Tarjetas, Posters, Mantas, Cd's, Playeras, Fotos, Revistas, Películas, Barajas, cassettes, Y mucho más...
¡¡ Ven a Conocernos!!
Estamos En la Esquina de
Eje 1 Nte. Y González Ortega En Tepito
Horario: De Miercoles a Lunes De
12:00pm a 5:30 pm.


¡¡Mira al final del Arcoiris!!
Asgard Comic's
Tenemos:
Tarjetas
mangas
posters
videos
mantas
Playeras
revistas
CD's
y mucho más...
¡ Tenemos el más amplio surtido en figuras de acción y de colección !
Nos encontramos en:
Av. Central
"Hank González"
Multi Plaza Aragón
Local 163